

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ความก้าวหน้าอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีในปัจจุบัน ประกอบกับการพัฒนาศักยภาพของระบบข้อมูลข่าวสารที่เปลี่ยนแปลงเข้าสู่ยุคสารสนเทศ ทำให้คอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของทุกคนอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์และยังต้องตอบสนองกับงาน ทำให้การนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในหลายๆด้าน ได้แก่ ด้านการบริหารจัดการ ด้านการวิเคราะห์ ด้านการประมวลผล ด้านการบริการ ด้านแรงงาน และที่สำคัญ คือ ด้านการศึกษาเป็นที่ยอมรับกันทั่วไปในหลายๆ ประเทศ

การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา เมื่อกล่าวถึงคำว่า สื่อมัลติมีเดีย จะหมายถึง การใช้คอมพิวเตอร์แสดงผลแบบสื่อผสมหลายชนิดเข้าด้วยกัน โดยคำนึงถึงการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สัมผัสด้วยการมองเห็น การได้ยินข้อมูลต่างๆผ่านจอคอมพิวเตอร์ โดยข้อมูลนั้นๆจะรวมรูปแบบของตัวอักษร กราฟิก ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวต่างๆ และวีดิทัศน์ เพื่อให้ผู้เรียนได้สามารถตอบโต้ มีปฏิสัมพันธ์กับสื่อโดยตรงได้ เช่น การใช้คีย์บอร์ด การใช้เมาส์ การสัมผัสจอภาพ และการใช้เสียง ซึ่งเมื่อการศึกษามีการนำสื่อมัลติมีเดียมาใช้ร่วมกัน จึงนิยมเรียกว่า สื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา สื่อมัลติมีเดียเพื่อศึกษานั้น คือ ลักษณะการนำเสนอข้อมูลที่ออกแบบเพื่อใช้ในการเรียนการสอน โดยผู้ออกแบบได้บูรณาการเอาข้อมูลต่างๆนั้น อันได้แก่ รูปแบบของตัวอักษร กราฟิก ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวต่างๆ และวีดิทัศน์ เข้าไปเป็นองค์ประกอบเพื่อการสื่อสารและการให้ประสบการณ์ เพื่อให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพนั่นเอง บทบาทของสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา มี 2 ประเภทดังนี้

1. สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนการสอน ช่วยในการสอนหรือสอนเสริม
2. สื่อมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอข้อมูล ช่วยในการประกอบการคิด การตัดสินใจ ใช้ได้กับทุกสาขาอาชีพ[1]

สื่อมัลติมีเดียก็ไม่ได้มีความแตกต่างจากสื่ออื่น คือ มีทั้งข้อดีและข้อเสีย ข้อดีของสื่อมัลติมีเดียที่เห็นอย่างชัดเจน คือ ประสิทธิภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาก้าวหน้าอย่างไม่มีขอบเขตจำกัด ทำให้ระบบคอมพิวเตอร์สามารถประมวลข้อมูล รูปแบบของตัวอักษร กราฟิก ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวต่างๆ และวีดิทัศน์ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิภาพดังกล่าวนี้เมื่อผนวกเข้ากับการออกแบบโปรแกรมที่มีคุณภาพ ย่อมก่อให้เกิดผลดีต่อการเรียนการสอน ส่วนข้อเสียของสื่อมัลติมีเดียก็มีอยู่เช่นกัน ข้อสำคัญคงเป็นเรื่องราคาของคอมพิวเตอร์ที่ต้องพิจารณาถึงความคุ้มค่าต่อการนำมาใช้และการดูแลรักษาที่ดี นอกจากนั้นก็เป็นเรื่องระบบการทำงานที่ความซับซ้อน ซึ่งเมื่อ

เทียบกับสื่ออื่นๆ นับว่าคอมพิวเตอร์เป็นสื่อที่มีความยุ่งยากในการใช้งาน แต่ความยุ่งยากของการใช้ระบบคอมพิวเตอร์นั้นได้ลดลงตามลำดับ แต่ก็ยังมีเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับมัลติมีเดียมีการเปลี่ยนแปลงเร็วมาก ทำให้ผู้ผลิตสื่อมัลติมีเดียต้องหาความรู้ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง [2]

ดังนั้น จึงมีผู้ให้ความสำคัญและมีการนำเอาสื่อมัลติมีเดียมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษา โดยการจัดการเรียนการสอนผ่านเว็บ (Web-based Instruction) นอกจากจะเรียกว่าการจัดการเรียนการสอนผ่านเว็บ (Web-based Learning) เว็บฝึกอบรม (Web-based Training) อินเทอร์เน็ตฝึกอบรม (Internet-based Training) และเวปไซด์เว็บช่วยสอน (WWW-based Instruction) เป็นต้น

การเรียนการสอนผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ มีลักษณะการจัดการเรียน ที่ผู้เรียนจะเรียนผ่านจอคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และสามารถเข้าสู่ระบบเครือข่ายเพื่อการศึกษา เนื้อหาบทเรียนจากที่ใดก็ได้ และผู้เรียนแต่ละคนสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้สอนหรือผู้เรียนคนอื่นๆ ได้ทันทีทันใด เหมือนการเผชิญหน้ากันจริงๆ หรือเป็นการส่งข้อความฝากไว้กับบริการไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ในการติดต่อสื่อสารกับผู้เรียนด้วยตนเองหรือกับผู้สอน

การเรียนรู้ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ หรือการเรียนรู้ออนไลน์ กระทำได้หลายลักษณะ เช่น การทำโครงการร่วมกัน การแลกเปลี่ยนความคิดร่วมกันในกระดานข่าว การแสดงความคิดเห็นในกระทู้ทางวิชาการทำงานที่ได้รับมอบหมายเป็นกลุ่ม การทำโครงการร่วมกัน เป็นการร่วมกันสร้างสรรค์ผลงานในเรื่องที่สนใจร่วมกัน นอกจากนี้ วิธีการเรียนรู้ออนไลน์มีประสิทธิผล คือ การเรียนรู้ร่วมกันบนเว็บ ซึ่งเป็นวิธีที่ผู้เรียนทำงานด้วยกันเป็นคู่ หรือเป็นกลุ่มเล็ก เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายของงานร่วมกัน ผู้เรียนแต่ละคนรับผิดชอบการเรียนรู้ของผู้อื่นเท่ากับของตนเอง

ปัจจุบันแผนการเรียนการสอนสาขาคอมพิวเตอร์กราฟิก ประเภทวิชาศิลปกรรม หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2546 สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ได้มีการจัดการเรียนการสอนวิชาการผลิตงานโฆษณาด้วยคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในแผนการเรียนการสอนนั้น ได้มุ่งเน้นเพื่อให้นักศึกษาสามารถศึกษาเรียนรู้ ออกแบบได้อย่างถูกต้องสวยงาม มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ เพื่อนำไปสู่การผลิตงานโฆษณาและพัฒนาตัวเองไปสู่การศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา และตลาดแรงงานได้ ซึ่งการโฆษณาเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันตลอดเวลา ในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นอยู่ที่ไหน ทำอะไร โฆษณาสามารถติดตามเราได้หมดทุกหนทุกแห่ง แม้แต่อยู่ที่บ้านก็มีสื่อหลายประเภทที่นำโฆษณาเข้ามาถึงที่บ้าน อาทิ เมื่ออ่านหนังสือพิมพ์ หรือ นิตยสาร เมื่อฟังวิทยุ เมื่อดูโทรทัศน์จะมีโฆษณาแทรกอยู่เสมอไม่มากนักน้อย เมื่อเราเดินทางไม่ว่าจะเป็นที่ไหนเราจะพบโฆษณาในรูปแบบ

ต่างๆ อีกมากมายคอยเรียกร้อง สะกิดเตือนใจ ให้นึกถึงให้ซื้อสินค้า หรือ บริการอยู่ตลอดเวลา ทำให้การเรียนการสอนนี้ นักศึกษาจะต้องคิดแก้ปัญหาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง

จากการเรียนการสอนดังกล่าว การผลิตงานโฆษณาด้วยคอมพิวเตอร์ จำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจพื้นฐานในหลักการใช้องค์ประกอบศิลป์เป็นหลักสำคัญสำหรับการผลิตผลงาน รวมไปถึงประสบการณ์โดยศึกษาทั้งทฤษฎีและลงมือปฏิบัติ เพื่อให้การผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อความหมายได้ชัดเจนและตรงตามวัตถุประสงค์ของแนวความคิดนั้นๆ ดังนั้นการที่จะทำให้นักศึกษาเกิดความรู้ความเข้าใจพื้นฐานในงานศิลปะ จำเป็นจะต้องลงมือปฏิบัติ เพื่อให้เกิดความเชี่ยวชาญทั้งนี้ทั้งนั้น การโฆษณา เป็นศาสตร์เชิง “การออกแบบนิเทศศิลป์” [3] (Visual Communication Design) คือ เป็นวิชาชีพหนึ่งที่มีส่วนสัมพันธ์กับการสื่อสารสู่มวลชนภายใต้ทฤษฎีการปฏิบัติทางศิลปะ(Art) และการออกแบบ (Design) ผู้เรียนในสาขานี้จะได้รับความรู้และประสบการณ์ตรงจากอาจารย์ประจำ และอาจารย์พิเศษผู้ทรงคุณวุฒิด้วยความรู้ทางด้านการออกแบบสิ่งพิมพ์ นิตยสาร โปสเตอร์ แผ่นพับ ภาพยนตร์โฆษณา รวมถึงการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก การออกแบบผ่านระบบอินเทอร์เน็ต เป็นต้น

สื่อสิ่งพิมพ์ เป็นสื่อมวลชนที่มนุษย์ใช้ติดต่อสื่อสารเป็นเวลาที่เก่าแก่ที่สุด ถ่ายทอดความรู้ และความคิดระหว่างกันมานานนับร้อยปี สารที่ปรากฏบนสื่อสิ่งพิมพ์ เป็นข้อความ เป็นสัญลักษณ์ ฯลฯ ทั้งหมดที่พิมพ์ลงบนวัสดุต่างๆ แล้วแต่วัตถุประสงค์ของการสื่อสาร แต่เดิมสื่อสิ่งพิมพ์มีวัตถุประสงค์เพื่อการสื่อสารต่อเมื่อความนิยมในการใช้สื่อสิ่งพิมพ์มีมากขึ้น รูปแบบการใช้ก็มีการเปลี่ยนแปลงไป มีการวาดภาพประกอบ หรือ ลวดลายเพื่อความสวยงาม และสื่อความหมาย ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี มีส่วนช่วยในการผลิตงานทางสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีประสิทธิภาพ และมีความรวดเร็วยิ่งขึ้น การผลิตงานโฆษณาประเภทสิ่งพิมพ์ นับเป็นขั้นลำดับเริ่มต้นของ การเตรียมการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ที่ต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์ (Creative Think) ทางด้านศิลปะมาเป็นหลักการสำคัญ ซึ่งผู้ออกแบบ และสร้างสรรค์งานโฆษณาทางสิ่งพิมพ์ จำเป็นต้องเรียนรู้ และนำเอาแนวคิดนั้นมาประยุกต์ใช้กับ “การออกแบบ” เพื่อสร้างสรรค์งานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ที่ดีต่อไป[4]

การเรียนการสอนโดยมีบทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ เรื่อง การผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ จะช่วยเพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจและใช้ทักษะการผลิตงานโฆษณาด้วยคอมพิวเตอร์ให้กับผู้เรียน เนื้อหาความรู้ที่สอนเร้าความสนใจแก่ผู้เรียน และตอบสนองความต้องการของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดเข้าใจและทักษะความชำนาญขึ้นก่อน ที่จะลงมือปฏิบัติงานจริง ดังนั้น ผู้เรียนสามารถผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ได้อย่างถูกต้อง สวยงามและมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการสร้าง

ผลงาน ซึ่งผู้เรียนจะต้องรู้จักคิดแก้ปัญหาเพื่อจะได้เกิดการเรียนรู้จากของจริงและเกิดความคิดสร้างสรรค์ในการผลิตผลงาน

การผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ ที่ใช้บทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้เรียนต้องมีความรู้ ความเข้าใจและใช้ทักษะความชำนาญ รวมไปถึงประสบการณ์โดยศึกษาทั้งทฤษฎีและลงมือปฏิบัติฝึกฝน ด้านคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการออกแบบและผลิตงาน เพื่อให้งานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ที่ออกมาสื่อความหมายได้ชัดเจนและตรงตามวัตถุประสงค์มากที่สุด การที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะความชำนาญจำเป็นจะต้องลงมือปฏิบัติโดยมีกระบวนการคิดที่นำไปสู่ประโยชน์สูงสุดในการถ่ายทอดออกมาเป็นชิ้นงาน ผู้เรียนมีโอกาสดำเนินการความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ทั้งนี้ในการเรียนโดยไม่ได้ฝึกปฏิบัติจะทำให้ผู้เรียนเกิดความชำนาญน้อย ขาดทักษะในการสร้างสรรค์ผลงานงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ ดังนั้น การเรียนการสอนบทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ จึงช่วยเพิ่มความรู้ความเข้าใจก่อนการผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ รวมถึงเป็นแนวทางในการจินตนาการให้กับผู้เรียน เนื้อหาความรู้ที่เร้าความสนใจของผู้เรียน ตอบสนองความต้องการของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจก่อนที่จะลงมือปฏิบัติงานจริง

ผู้วิจัยจึงได้เล็งเห็นประโยชน์และความสำคัญของการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการสร้างบทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ เรื่อง การผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง เพื่อประกอบการสอนของอาจารย์จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเรื่องการผลิตงานโฆษณาด้วยคอมพิวเตอร์มากขึ้นและเป็นแนวทางในการสร้างสื่อมัลติมีเดียสำหรับบทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติในเรื่องอื่นๆ ต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัย การสร้างบทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ เรื่องการผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง มีวัตถุประสงค์ดังนี้

1.2.1 เพื่อสร้างและหาคุณภาพบทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ เรื่องการผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

1.2.2 เพื่อหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ เรื่องการผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

1.2.3 เพื่อหาระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อบทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ เรื่องการผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

1.2.4 เพื่อประเมินคุณภาพผลงานของนักศึกษาเมื่อเรียนรู้จากบทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ เรื่องการผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

1.3 สมมติฐานของการศึกษา

1.3.1 บทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ เรื่องการผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงมีคุณภาพตามเกณฑ์ในระดับดี

1.3.2 เมื่อผู้เรียน เรียนด้วยบทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ เรื่องการผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงจบแล้วทำให้ผู้เรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.3.3 ระดับความพึงพอใจต่อบทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ เรื่องการผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง อยู่ในระดับมากขึ้นไป

1.3.4 การประเมินผลงานของนักเรียนเมื่อเรียนรู้จากบทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ เรื่องการผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง อยู่ในระดับดีมาก

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 สามารถนำบทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ เรื่องการผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.4.2 ได้บทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติที่ช่วยให้ผู้เรียน ได้มีความพึงพอใจและได้ฝึกทักษะด้านการฝึกปฏิบัติ

1.4.3 ได้แนวทางในการพัฒนาบทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ ในเนื้อหาวิชาอื่นๆ ต่อไป ให้มีประสิทธิภาพในการเรียนรู้และสามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนการสอนในกลุ่มอื่นๆ ต่อไป

1.5 ขอบเขตของการศึกษา

งานวิจัยนี้ผู้ศึกษาได้กำหนดขอบเขตการทำงานวิจัยและศึกษาดังนี้

1.5.1 ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.5.1.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษา

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาคอมพิวเตอร์กราฟิก ประเภทวิชาศิลปกรรม วิทยาลัยอาชีวศึกษาธนบุรี ซึ่งลงทะเบียนวิชาผลิตงานโฆษณาด้วยคอมพิวเตอร์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 จาก 2 ห้องเรียน จำนวน 60 คน [5]

1.5.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาคอมพิวเตอร์กราฟิก ประเภทวิชาศิลปกรรม วิทยาลัยอาชีวศึกษาธนบุรี ใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยวิธีการจับสลาก ได้มา 1 ห้อง จำนวน 30 คน

1.5.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาวิชาที่ใช้ออกแบบการสร้างบทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ เรื่องการผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง มีทั้งหมด 4 ตอน

ตอนที่ 1 ทฤษฎีการผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์

- ความหมายงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์
- ประวัติงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์
- วัตถุประสงค์หลักของการผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์

ตอนที่ 2 หลักการผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์

- สิ่งควรคำนึงในการผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์
- ความรู้เกี่ยวกับงานพิมพ์
- บันได 4 ขั้นสู่การตัดสินใจ

ตอนที่ 3 เทคนิควิธีการผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์

- สิ่งเร้าที่กระตุ้นความสนใจของมนุษย์การใช้สื่อทำงานโฆษณา
- ประเภทของงานโฆษณาสื่อสิ่งพิมพ์ ตามแนวคิดในการออกแบบ
- การวางแผนและขั้นตอนการผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์

ตอนที่ 4 ความรู้ทางศิลปะเพื่อการผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์

- การจัดองค์ประกอบศิลป์
- หลักทฤษฎีสี
- สื่อกับการแทนค่าอารมณ์และความรู้สึก

1.5.3 ตัวแปรศึกษา

ตัวแปรที่ศึกษาประกอบด้วย

1.5.3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ บทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ เรื่องการผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ที่สร้างขึ้น

1.5.3.2 ตัวแปรตาม

1) คุณภาพของบทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ เรื่องการผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่ได้จากเรียนผ่านบทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ เรื่องการผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

3) ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ เรื่องการผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

4) คุณภาพผลงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ของนักศึกษาเมื่อเรียนรู้จากบทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ

1.6 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย ประกอบด้วย

1.6.1 บทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ เรื่องการผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

1.6.2 แบบประเมินคุณภาพของบทเรียน ซึ่งแบ่งเป็นแบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและแบบประเมินคุณภาพด้านสื่อ

1.6.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนจากบทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ

1.6.4 แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อบทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ

1.6.5 แบบประเมินผลงานของนักศึกษา ประเมินโดยใช้เกณฑ์การประเมิน 3 ด้าน คือ

1. ด้านหลักแนวความคิดของประเภทงานโฆษณา
2. ด้านหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์
3. ด้านหลักทฤษฎีสี

1.7 นิยามศัพท์

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้คำศัพท์ในความหมายและขอบเขต ดังนี้

1.7.1 บทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ หมายถึง สื่อการเรียนรู้ โดยมีเนื้อหาซึ่งประกอบด้วย ข้อความ รูปภาพ เสียง วิดีโอและมัลติมีเดียอื่นๆ โดยเน้นการลงมือทำ จัดทำขึ้นเป็นสื่อการสอนผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ที่เชื่อมโยงเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้เรียนเข้าไว้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ผู้ให้บริการเครือข่าย (File Server) และเครื่องคอมพิวเตอร์ผู้ให้บริการเว็บ (Web Server) ประกอบไปด้วยหน่วยการเรียนรู้ แบบทดสอบและแบบฝึกทักษะเพื่อให้นักเรียนและผู้สนใจศึกษา สามารถศึกษาค้นคว้าความรู้ ได้ด้วยตนเอง โดยออกแบบไว้ให้โต้ตอบกับผู้เรียนได้

1.7.2 การผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ หมายถึง การออกแบบเพื่อนำเสนอสินค้าหรือบริการ โดยการนำองค์ประกอบมูลฐานมาจัดหรือรวบรวมเข้าด้วยกันอย่างมีระบบในงานออกแบบตามที่ผู้เรียนได้ศึกษา ไม่ว่าจะเป็นตัวอักษร ภาพ สัญลักษณ์ หรือพื้นที่ว่างๆ เพื่อให้การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ นำเสนอข้อมูลและรูปแบบงานออกแบบที่ต้องการลงบนกระดาษ ผ้าใบ พลาสติก(ไวนิล)และอื่นๆ

1.7.3 นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง หมายถึง ผู้เรียนทางด้านสายอาชีพสาขา คอมพิวเตอร์กราฟิก ประเภทวิชาศิลปกรรม วิทยาลัยอาชีวศึกษาธนบุรี เน้นการเรียนรู้แบบฝึกปฏิบัติจริงและมีความเชี่ยวชาญในสาขาวิชาชีพที่เรียน

1.7.4 คุณภาพของบทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ หมายถึง การให้ความรู้ของสื่อมัลติมีเดียที่เน้น การลงมือทำ โดยใช้ระบบอินเทอร์เน็ตเป็นศูนย์กลางการถ่ายทอด ซึ่งผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้จากการเรียนด้วยบทเรียน เมื่อผู้เรียนได้เรียนจบแล้วสามารถทำแบบทดสอบและแบบฝึกปฏิบัติ ผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนด ได้ในระดับดี

1.7.5 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากบทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ หมายถึง ค่าเฉลี่ยคะแนนจากการทำแบบทดสอบสื่อมัลติมีเดีย เรื่องการผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ ทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนที่นำไปเปรียบเทียบหาค่าความแตกต่าง โดยใช้ t-test ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

1.7.6 ความพึงพอใจ หมายถึง ความชอบ ความประทับใจ และความรู้สึกนึกคิดที่ดีของนักเรียน ที่มีต่อบทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ เรื่องการผลิตงานโฆษณาประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ ในระดับมากขึ้นไป

1.7.7 คุณภาพของผลงานของนักเรียน หมายถึง คะแนนที่ได้จากการประเมินผลงาน ที่นักศึกษาได้ทำส่งหลังจากเรียนผ่านบทเรียนออนไลน์แบบฝึกปฏิบัติ โดยประเมินผ่านแบบประเมินผลงานที่เป็นแบบ Rubric Assessment